

The GRAND MONSTER SLAM was developed by:

Rolf Lakämper: Responsible for the project,
original Amiga program, game design.

Volker Marohn: PC-programm-conversion.

Gisbert Siegmund: Atari-ST-programm-conversion.

Hartwig Nieder-Gassel: Original Amiga-graphics,
graphics-conversion for Atari ST and
PC (EGA), game design, artwork,
package design and manual.

Olaf Menges: Graphics-conversion C64.

Andreas Görtz: Graphics-conversion C64, PC (CGA).

Thanks to:

The rest of the goblins (Bettina Wiedner, Holger Ahrens, Jörg Prenzing), Thomas Schichtel and Philip Ridgeway-LeGresley, Kristin Dodt, Uwe Schaffmeister, Rachel Gauntlett, Bernard(o) Morell(i), Alexandra „Mouse“ Nölle, Marc A. Ullrich and those who pack everything in plastic bags.

Music – Chris Hülsbeck

The lead miniatures are manufactured by Hobby Products GmbH
Setting: Fotosatz Lorenz.

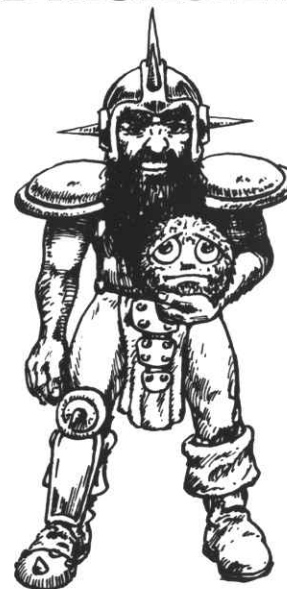
GhoID, the world of six suns, was created by Hartwig Nieder-Gassel
and Jürgen Dolassek.

GOLDEN GOBLINS is a trademark of Rainbow Arts.
GRAND MONSTER SLAM – © by Rainbow Arts GmbH



EmuMovies

GRAND MONSTER SLAM



SPIELREGELN RULES OF PLAY



Inhalt

Table of contents

Spielregeln	3
Der GRAND MONSTER SLAM	9
Entwickler-Anmerkungen	17
Ghoid World Map/Karte	21
Rules of Play	23
The GRAND MONSTER SLAM	29
Designers' Notes	38/39

NOTICE

Rainbow Arts reserves the right to make improvements on the product described in this manual at any time without notice.

This manual, and the software described in this manual, is under copyright. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machinereadable form without the prior written consent of RAINBOW ARTS SOFTWARE GmbH, Hansaallee 201, D-4000 Düsseldorf 11, West Germany



Spielregeln

Das berühmte Grand Slam Turnier besteht seit der großen Regelreform des Jahres 11216 nun aus drei Sätzen (sogenannten „Leagues“). Im ersten Satz kämpfen 8 Gegner paarweise (die Paarungen werden ausgelost) nach einem KO-System gegeneinander. Am ersten Kampf (Fight) nehmen also vier Paarungen teil, deren Gewinner die Paarungen des zweiten Kampfes stellen. Logischerweise bleiben am Ende des zweiten Kampfes nur 2 Spieler übrig, die im nun folgenden dritten Kampf um den Sieg im ersten Satz kämpfen.

Die jeweiligen Gewinner müssen nach jedem Spiel eine Zwischenrunde bestreiten, die sogenannte „Rache der Beloms“. Bekanntlich hatte der KGB seinerzeit mit Vehemenz die Einführung dieses Spielabschnittes durchgesetzt.

Auch der Gewinner eines ganzen Satzes muß sich einer Qualifikation unterziehen; einem Ereignis, das kurz mit „Die hervorragenden 6 Faultons“ bezeichnet wird. Wer dieses große Geschicklichkeit erfordernde Spiel nicht bewältigt, kann nicht in die nächste Spielrunde aufsteigen.

Die Teilnehmer des zweiten Satzes setzen sich aus spielstarken Veteranen zusammen, die ihrerseits keinen ersten Satz bestehen mußten (in der Tat spielen nur Anfänger wie dein

Zwerg im ersten Satz – oder auch Kämpfer, die bei den letzten Spielen disqualifiziert wurden). Nachdem der Gewinner des ersten Ausscheidungsturniers hinzugekommen ist, besteht auch die zweite Gruppe aus acht Spielern, und wieder wird nach dem KO-System ein Gewinner ermittelt, wobei das Spielfeld jetzt mit einer hüfthohen Mauer unterteilt wird, was die Kämpfe noch schwieriger gestaltet; besonders gilt das für den Homerun, weil man jetzt erst bis zur Mitte der Grundlinie laufen muß, um den Homerun beginnen zu können (wegen des Durchlasses im Zaun). Nach einer weiteren, erschwerten Qualifikation mit den „hervorragenden 6 Faultons“ landet der Gewinner des zweiten Satzes in der Endrunde. Hier trifft man auf nur drei Gegner – die Gewinner der drei letzten Grand Slam-Turniere –, und man muß sie alle nacheinander besiegen, um letztendlich selbst das gelbe Wams und die güldene Medaille zu erringen; aber Vorsicht: Alle drei Gegner beherrschen Magie, die sie unterschiedlich einsetzen.

Die gesamte Veranstaltung wird übrigens von einem Bonus-Punktesystem begleitet, das sich als sehr hilfreich erwiesen hat, wenn es darum geht, die Leistungsfähigkeit einzelner Spieler zu bewerten und



Grand Monster Slam

auch die Wettgeschäfte profitieren davon.

1. Das Hauptspiel

Zuerst erscheinen die per Los bestimmten Paarungen des ersten Kampfes jeweils untereinander auf dem Bildschirm (die vom Spieler gesteuerte Figur – der Zwerg – erscheint immer oben links). Weiter durch Drücken des Feuerknopfes.

Nun wird der Gegner, gegen den der Zwerg seinen nächsten Kampf bestreitet, etwas näher vorgestellt; und zwar mit Namen, Rasse, Beruf, spielerischen Fähigkeiten, Charaktereigenschaften, und (nicht ganz unwichtig) seinem Sponsor, der die notwendigen Geldmittel zur Verfügung stellt. Weiter durch Drücken des Feuerknopfes.

Das Hauptspiel beginnt! Der Zwerg spielt vorne, sein jeweiliger Gegner im Hintergrund, vor der Grundlinie einer jeden Seite hocken außerdem 6 Beloms. Es gilt nun, alle Beloms der eigenen Seite über das Feld zum Gegner zu kicken. Wenn es gelungen ist, alle Beloms von der eigenen Seite wegzuschießen, kann man zum „Homerun“ antreten, dem Lauf quer über das Spielfeld zur gegnerischen Grundlinie. Hat man dieses erreicht, ist der Sieg errungen!

Während des Belomschießens geht es im Wesentlichen darum, heranfliegenden Beloms auszuweichen und seine Gegenspieler möglichst oft zu treffen. Wird ein Spieler nämlich getroffen, bleibt er eine Zeitlang

bewegungslos liegen; und zwar umso länger, je öfter er vorher schon flachgelegt wurde. Dies ist dann natürlich die beste Gelegenheit, eine Anzahl von Beloms auf die andere Seite zu befördern und die gegnerischen Fans mit Schmähungen zu überschütten. Was uns auf den sogenannten „Pelvans“ bringt, den Strafstoß im GRAND MONSTER SLAM. Pelvans werden verhängt, wenn man einen Belom vesehentlich oder mit Absicht in die Zuschauer geschossen hat. Gegner, deren Fangemeinde man durch Schmähungen gereizt hat, neigen besonders dazu, einen Belom aus Wut „ins Blaue“ zu feuern. Wenn dann ein Pelvans angesagt wurde (achte auf den Brülldrachen auf der linken Bande), schwebt dieser an einem Seil herab auf das Spielfeld und begibt sich auf den Pelvanspunkt („P“) des Spielers, der den Strafstoß ausführen wird. Dieser Spieler kann den Pelvans nun durch einen wohlgezielten Tritt in drei Richtungen befördern: nach vorne rechts, nach vorne links und direkt geradeaus. Zum Zeitpunkt des Abschusses muß sich der andere Spieler entschieden haben, in welche Richtung er selbst loslaufen will, um den Pelvans an der eigen Grundlinie abzufangen. (Es handelt sich hierbei um ein reines Glücksspiel – der beschossene Spieler kann seine eigene Bewegung per Joystick nur bis zu dem Zeitpunkt bestimmen, an dem der Pelvans vom Gegner losgeschickt wird – vermutet man übri-

Grand Monster Slam

gens, daß der Pelvans direkt auf einen zukommt, muß man natürlich einfach stehenbleiben!) Falls es einem Spieler nicht gelingt, den Pelvans abzufangen, fliegen automatisch drei Beloms von der Seite des Gegenspielers herüber (mindestens ein Belom wird jedoch immer dort

liegenbleiben).

Punktewertung: Jedes einzelne Spiel ist eine bestimmte Anzahl von Punkten wert, die der Gewinner erhält. Hinzu kommt ein Zeitbonus, den man erhält, wenn man ein Spiel besonders schnell beendet.

STEUERUNG



Joystick links/rechts – Laufen entlang der Grundlinie



Feuerknopf drücken und halten – Kraft sammeln für einen Belomschuß (je länger der Feuerknopf gehalten wird, desto höher und weiter schießt der Zwerg).



Bei gedrücktem Feuerknopf Joystick links oben/rechts oben – Schußrichtung bestimmen (je länger eine Schußrichtung gehalten wird, desto größer wird der entsprechende Schußwinkel).



Feuerknopf loslassen – schießen



Joystick links oben/rechts oben – Spezielschuß: Wenn man den Schußwinkel bestimmt, ohne gleichzeitig die Schußkraft zu erhöhen, und dann den Belom abschießt, sind flache Schüsse über die Bande möglich.



Joystick unten und Feuerknopf drücken – gegnerische Fans reizen.



Pelvans
Joystick links oben/oben/rechts oben und Feuerknopf drücken – Richtung bestimmen und Pelvans losschießen.



Joystick links/mitte/rechts – Richtung bestimmen, in die man laufen will, um einen Pelvans abzufangen (nur bis zum Abschluß eines Pelvans durch den Gegner möglich).

Grand Monster Slam



Homerun

Joystick oben und Feuerknopf drücken – Homerun antreten.

Nach jedem Hauptspiel erscheinen noch einmal die schon anfangs gezeigten Paarungen des entsprechenden Kampfes. Die Verlierer

werden nun durch den sogenannten „Loser Curtain“ (Vorhang der Verlierer – Pelvânse nennen es auch Mantel des Schweigens) verdeckt.

2. Die Rache der Beloms

Nach jedem Hauptspiel, das der Zwerg gewonnen hat, muß er ein Zwischenspiel bestreiten, in dem er die Chance hat, seinen Punktestand zu erhöhen (er kann jedoch auch Punkte verlieren). Im Wesentlichen geht es darum, sich die vom Hauptspiel her noch recht übelgelaunten Beloms mittels sogenannter Schürbelstangen (einem Stiel mit Holzschiebern an beiden Enden) vom Leibe zu halten. Die Szene wird von oben dargestellt. In der Mitte sieht man den Zwerg mit der Schürbelstange. Die Beloms versuchen nun aus acht verschiedenen Richtungen, zum Zwerg zu gelangen, um ihn mit einem gezielten Kitzelangriff zu Fall zu bringen, was der Zwerg durch Wegstoßen der Boms mittels der Schürbelstange zu verhindern sucht (sogenanntes „Wegschürbeln“.

Natürlich kann man dieses Spiel nicht gewinnen (Bedingung der Beloms). Ein kleiner Hinweis noch: Am besten stößt man anlaufende Beloms (zu erkennen an der Staubwolke, die ihre circa 200 Beinchen verursachen) aktiv mit der Schürbelstange weg, anstatt mit den Schiebern einfach nur den Weg zu blockieren. Weggestoßene Beloms fliegen vom Spielfeld und brauchen etwas länger, um wieder an ihren Startpunkt zu gelangen.

Punktwertung: Auf der Anzeige rechts im Bild wird angezeigt, wieviele Beloms man im jeweiligen Zwischenspiel wegschießen muß, ehe es einen umhaut. Schafft man wesentlich weniger Beloms, verliert man Punkte seines augenblicklichen Spielstandes; stößt man wesentlich mehr Beloms weg, erhöht sich der eigene Punktestand (siehe Zähler).

STEUERUNG



Joystick links / mitte / rechts – Schürbelstange ausrichten



Alle anderen Richtungen – mit der Schürbelstange voroder zurückstoßen.



Grand Monster Slam

Da man auf diese Art und Weise sechs Richtungen abdecken kann, die Beloms jedoch aus acht Richtun-

gen kommen, muß man von Zeit zu Zeit seine Grundstellung verändern.



Joystick links / rechts und Feuerknopf drücken – Umspringen in entsprechend andere Grundausrichtung.

3. Die hervorragenden 6 Faultons!

Nach jedem Satz muß man die Qualifikation mit den 6 Faultons bestehen (in ihrem Privatleben bilden die sechs Brüder übrigens ein erfolgreiches Gesangssextett), um auch am nächsten Satz teilnehmen zu dürfen. Die Aufgabe des Zwerges ist einfach: Mittels eines wohlgezielten Trittes muß er einen Belom in das weitgeöffnete Maul eines Faultons befördern (keine Angst, den Beloms wurde mit Nachdruck versichert, daß sie nach dem Qualifikationsspiel mit den Faultons wieder ausgespuckt werden). Um in den zweiten Satz zu gelangen, muß man zwei Faultons „schaffen“, für den dritten und letzten Satz benötigt man vier Treffer. Schafft man die erforderliche Qualifikation nicht, muß man (zur Freude

der Konkurrenten) den vorausgegangenen Satz wiederholen, und verliert auch alle Punkte, die man im letzten Satz errungen hat (auch dies ein Ergebnis der großen Regelreform: Bis dahing waren die Goblins dafür berichtigt, regelmäßig die Qualifikation zu verlieren, um mit jedem neuen Durchlauf mehr und mehr Punkte anzusammeln – sicher das Ergebnis ihrer Profi-Einstellung, GRAND SLAM ist schließlich der Nationalsport der Goblins).

Punktwertung: Jeder in ein Faultonmaul beförderte Belom zählt Punkte. Verliert man die Qualifikation, verliert man wie gesagt auch alle in dieser Qualifikation errungenen Punkte und die aus dem vorausgegangenen Satz.

STEUERUNG



Feuerknopf gedrückt halten – Schußstärke bestimmen.



Feuerknopf loslassen – schießen.

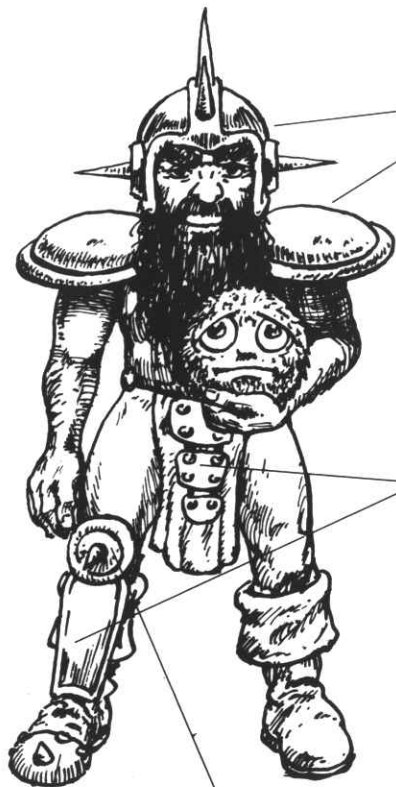
Die Bewegung des Zwerges von Abschußpunkt zu Abschußpunkt geschieht automatisch.

Achtung: PC-Benutzer: F1 = „Cheftaste“

Tastatur-Bedienung

ESC – Spiel abbrechen P – Pause Cursor-Tasten – Steuerung Space – Feuerknopf





Helm und Schulter-
schutz gegen Ober-
körpertreffer

Helmet and
shoulder-protection
against chest hits

Stahlschutz gegen
Tieftreffer

Steel protection
against low hits

Belomtreiber
Belom-driver

Pelvansschreck
Pelvans-terror

Der Grand Monster Slam

Als die Goblins beim Herandäm-
mern eines wundervollen Nes (nach
irdischer Zeitrechnung ein Mon-
tag) im Jahre 10.365 ihre Siebensach-
en packten, um in einen Krieg ge-
gen die Menschen zu ziehen, wuß-
ten sie noch nicht, daß sie als Be-
gründer des Begriffes „Sport“ in
die Geschichte der Welt Ghold ein-
gehen sollten. Nein, unsere kleinen
spitzohrigen Freunde waren in viel-
facher Hinsicht ahnungslos, als sich
ihre aus immerhin 7.000 Soldaten
bestehende Streitmacht formierte;
WIE ahnungslos sie wirklich waren,
stellte sich erst dann so richtig her-
aus, als sie zwei Monate später ei-
nen ersten Außenposten des Men-
schenreiches – eine Wüstenfestung
– erobern wollten; ein Geschehen,



Ogerzist

Ogriceman

daß heute rückblickend als die „Große Peinlichkeit“ bezeichnet wird. Dazu
muß man wissen, daß Goblins eine gewisse Geschicklichkeit in der Herstel-
lung mechanischer Geräte besitzen, die sie, gepaart mit einigen erstaunli-
chen magischen Fähigkeiten, zu begabten Ingenieuren und Technikern
machte. So beruhte die Hauptstärke ihrer Streitkräfte dann auch auf gewal-
tigen Kriegsmaschinen, in der Hauptsache Katapulten, die nun unter viel-
erlei Ächzen und Stöhnen durch Wälder und Sümpfe, über Berge und Hü-
gel gezogen wurden, bis man schließlich den Rand der Wüste OhgruN er-
reichte, die die Gebiete der Menschen und Goblins voneinander trennt.
Rasch stellte man die etwas anfälligen Großschleudern auf Wüstenbetrieb
um, füllte die Magazine der Repetierkatapulte mit Steinen auf und zog los,
um auch dieses letzte große Hindernis der Reise zu bewältigen. Und dann
stieß man nach einigen Tagen auf die besagte Wüstenfestung. Die Goblin-
scharen brachten ihre Artillerie in Stellung, und mit dem Kriegsruf „Hau
rein“ ließen sie einen wahren Hagel von Steinen auf die ahnungslose Befes-
tigung niedergehen. Gut fünf Minuten lang verdunkelte Geröll den Him-
mel; dann herrschte Totenstille – sowohl bei den Festungsbewohnern, die
sich erstmal von dem Schrecken erholen mußten (glücklicherweise war nie-

Grand Monster Slam

mand zu Schaden gekommen), als auch bei den Goblins, denen die Steine ausgegangen waren.

Schließlich klang zuerst leises Kichern, dann lautstarkes Gelächter von den Wällen der Burg, als die Menschen den Fehler der Goblins erkannten: Eine Wüste besteht schließlich aus Sand – und sonst nichts. Wütend versuchten die Goblins trotzdem, die Belagerung aufrechtzuerhalten. Nachdem erste Experimente mit Wüstensand fehlschlagen, sahen die Katapultiere sich gezwungen, ihre Schleuder mit Kisten, Krügen, Ersatzrädern und Ähnlichem zu laden, sogar Zugtiere und Sklaven mußten dran glauben, doch schließlich half alles nichts mehr. Die Hauptwaffe der Goblinarmee war nutzlos geworden. Letzten Endes sah sich der Oberbefehlshaber gezwungen, die Festung mit einem direkten Angriff anzugehen, doch hier erlebte seine tapferere Armee ihr nächstes Fiasko: Von den Zinnen der Burg herab wurde sie mit just den Steinen eingedeckt, mit denen sie erst vor wenigen Stunden das Bombardement durchgeführt hatte. Auf diese zweifellos sehr listige Idee war der Festungskommandant namens Ri Zeikling gekommen, und in der Tat gelang es nicht einem einzigen Goblin, die hohen Schutzwälle zu erklimmen; bedeckt mit Beulen und Dellen zogen sich die tapferen Krieger zurück, allerdings nicht, ohne ihre auf so unerwartete Art und Weise wiedererlangten Katapultsteine mitzunehmen, und dann ...

Drei Jahre später. Der große Wüstenkrieg zwischen Menschen und Goblins neigte sich seinem Ende zu. Erschöpfung hatte sich in beiden Lagern breitgemacht, und allerorten konnte man eine Aufweichung der Kampfmoral, ja, sogar eine gegenseitige Annäherung der feindlichen Parteien erkennen. So hatten die Goblins den Menschen im Austausch gegen regelmäßige Wasserlieferungen aus der Festung die Katapulttechnologie überlassen, was ihnen auch eine Menge Lauferei (sowie etliche Beulen) ersparte, da man die begehrten Schießsteine nun auf direktem Wege austauschen konnte. Der angerichtete Schaden hielt sich in Grenzen, da man alsbald regelmäßige Ruhepausen zwischen den „Schießzeiten“ vereinbarte, was beiden Seiten zugute kam. Kurzum, es hätte noch viele Jahre so weitergehen können, wenn sich bei Mensch und Material nicht schließlich gewisse Ermüdungserscheinungen gezeigt hätten, und so wurde im Jahre 10.368 ein Friedenspakt zwischen Menschen und Goblins feierlich abgeschlossen. Eigentlich war man sich gegenseitig recht sympathisch, und man konnte obendrein viel voneinander lernen. Zum Gedenken an dieses historische Geschehen in der Wüste traf man sich auch weiterhin regelmäßig alle 3 Jahre, um im Rahmen einer großen Fete einige ehrenvolle Katapultschüsse miteinander auszutauschen.

Grand Monster Slam

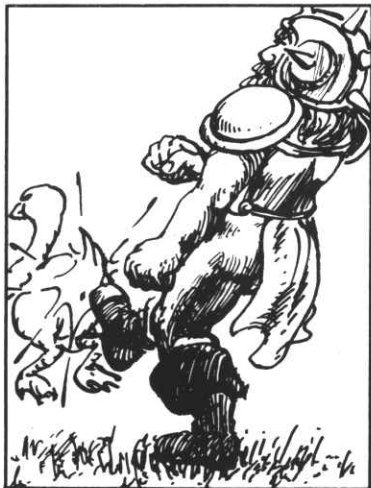
Die nächsten, die hinzukamen, waren die Halblinge. Von Natur aus sehr neugierig, luden sie sich alsbald zu dem jährlichen Friedensfest ein und wollten sich natürlich sofort am Katapultschießen beteiligen. So fingen sie schnellstens einen Krieg gegen Goblins und Menschen an, warfen einige symbolische Pflastersteine und baten nach fünf Minuten selbstlos um Frieden, Teilnahmeberechtigung am Jubiläum sowie Speis und Trank.

An der nächsten Jubiläumsfeier wollten dann schon vier weitere Völker teilnehmen, unter ihnen die Elben und Kobolde, was das Festkomitee vor nicht unerhebliche Probleme stellte. Zum einen gingen vier Kriegserklärungen gleichzeitig ein (glücklicherweise direkt gefolgt von vier Kapitulationen), zum anderen führte das Katapultschießen von nun sieben Völkern gegeneinander zu einem heillosen Durcheinander, was die Organisatoren des Friedensfestes veranlaßte, eine geringfügige Änderung der Feierlichkeiten vorzunehmen: Von nun an wurde auf große Zielscheiben geschossen, was zwar nicht soviel Spaß machte, die Zahl der Beulen und Dellen jedoch erheblich verminderte. So entwickelte sich der Gedenktag an die „Große Peinlichkeit“ nach und nach zu einem großen, mehrtägigen Fest des Friedens und der Völkerverständigung, und sicherlich wäre das auch heute noch so, wenn die Mächte des Bösen nicht auch davon erfahren hätten. Im Rahmen einer Folter, die sie einem Elben angedeihen ließen, erfuhren die Orks von der ganzen Geschichte, und so nimmt es nicht Wunder, daß bei den nächsten Jubiläumsfeierlichkeiten ein ganzer Trupp des zwielichtigen Gesindels erschien, und es war ihr Anführer Schapernack, der mit den denkwürdigen Worten „Wir machen auch mit!“ den Völkern der dunklen Mächte eine Bresche schlug. Von nun an sollten die Feierlichkeiten nie wieder das sein, was sie einmal waren. Wie es nun einmal die Art der Orks ist, richteten sie sofort ein großes Chaos an, als sie mitten im Wettbewerb ihr Katapult um 90 Grad drehten und damit auf eine benachbarte Elbenmannschaft feuerten, die das natürlich nicht auf sich sitzen ließ und nun ihrerseits ... Kurzum, Form und Durchführung des Gedenktages näherten sich für kurze Zeit wieder den Anfängen; hinterher erfolgte eine Kriegserklärung der Orks (was zur Verwirrung der Veranstalter beitrug), wohingegen die anschließende Kapitulation auf sich warten ließ (5 Jahre lang).

Schließlich gelang es jedoch, die Orks in die nun im Fünfjahres Rhythmus stattfindenden Spiele zu integrieren, und mit ihnen den ganzen Rest der Völker der Finsternis. Die Orks hatten nämlich derweil Boten in alle sechs Himmelsrichtungen entsandt, die von anderen Dunkelrassen angefangen und ebenfalls durch Folter zum Reden gezwungen worden waren, so daß es schließlich auf ganz Ghold niemanden mehr gab, der nicht auf die eine oder andere Art vom GRAND SLAM (Großes Herumballern) gehört hatte. Damit einhergehend wurden (auch, um etwaige bestehende Zwistigkeiten zu

Grand Monster Slam

mildern) entscheidende Änderungen des Spielablaufes vorgenommen: Kaspulte wurden abgeschafft, statt dessen bewarfen sich die Besten der jeweiligen



Völker direkt mit großen Steinen, und dies im Rahmen einer Art Turnier-Ausscheidung. Der Einfluß der „bösen“ Völker ist daran zu erkennen, daß das Konzept der Zielscheibe fallengelassen wurde. So entstanden die Grundzüge des GRAND MONSTER SLAM, wie wir es heute kennen. Doch zunächst ergaben sich noch einige gewichtige Veränderungen.

Die wichtigste davon betrifft die Einführung der Beloms. Dieses bis dato fast unbekannte Gebirgsvolk sprach eines Tages beim Organisationskomitee vor und bat um die Erlaubnis zur Teilnahme. Nun, die werten Herren musterten die etwa 30 cm durchmessenden, kugelrunden Pelzwesen eingehend, zogen sich kurz zur Beratung zurück – und nahmen das Volk unter Vertrag. Das war zwar nicht ganz

das, was sich die Beloms vorgestellt hatten, aber schließlich durften sie jetzt ja an den Spielen teilnehmen – oder etwa nicht?

Jedenfalls wurden beim nächsten GRAND SLAM die Steine durch Beloms ersetzt, und erst jetzt wurde den kuscheligen Wollbällchen klar, auf was sie sich da eingelassen hatten – jedoch war es angesichts einer Vertragsstrafe von 50.000 Goldstücken zu spät zum Aussteigen. Gleichzeitig traten weitere Regeländerungen in Kraft, so zum Beispiel das Turniersystem, das von dem Kriegervolk aus den Adlerbergen mitgebracht wurde. Fortan war der GRAND MONSTER SLAM nicht mehr das Massenetümmel in der extra dafür erbauten Arena, sondern lief in den relativ geordneten Bahnen eines Ausscheidungskampfes ab (sehr zum Mißfallen der Völker der Finsternis), überhaupt schien es nach einiger Zeit keine Rasse mehr auf Ghold zu geben, die nicht an den Spielen teilnehmen wollte; allerdings qualifizierten sich nicht alle – so erwiesen sich die Skelette als zu klapperig, die Vampire als zu blutdürstig und die Zombies als zu faul. Auch wiederbelebte Mumien zeigten eine unglückliche Neigung, über ihre eigenen, losen Mullbinden zu stolpern. Der Andrang zu den Spielen wurde schließlich derart groß, daß man in die größte Stadt

Grand Monster Slam

Gholds, HodH Kaiserwacht, umzog, die – wie der Name schon sagt – auch die Residenz des Kaisers beherbergt. Es kann jedoch keine Rede davon sein, daß die Spiele von da an reibungslos abliefen. So zog eine weitere Regeländerung, nämlich das Treten der Beloms (an Stelle des bisherigen Werfens), einen erschütternden Skandal nach sich, als ein unbekannter Täter einige unglückliche Boms (kurz für Beloms) vor dem Spiel mit Blei ausgoß. Das betroffene Volk der Elben (fünffache Fußfraktur des Grand Slammers Bernardantilus) boykottierte daraufhin zusammen mit einigen sympathisierenden Völkern für einige Dekaden die Spiele, bis man den Schuldigen (einen Pelvans) gefunden und ebenfalls mit Blei ausgegossen hatte.

Das sollte beileibe nicht der einzige Zwischenfall bleiben: Da waren zum Beispiel noch die sogenannten Faultons, die sich einen Spaß daraus machten, heranfliegende Beloms mit den Mäulern aufzufangen und zu verschlucken. Obwohl oder gerade weil die Spielregeln solches Tun nicht verboten, zog diese Unart erhebliche Konsequenzen nach sich: Das Volk der Beloms trat geschlossen in den „Bund getretener Tiere“ (BGT) ein, was dieser bis dahin nur dahinvegetierenden Organisation aufgrund der nun sprunghaft angestiegenen Mitgliedsbeiträge zu beträchtlichem politischen Gewicht verhalf. So groß wurde der Druck des BGT auf die Organisationsleitung der Spiele, daß den Faultons für immer die Teilnahme am GRAND SLAM verboten wurde. Da diese jedoch ihrerseits mit der Gründung einer „Interessengemeinschaft sadistischer Spieler“ drohten (was von den Chaos-Völkern mit großem Gejohle aufgenommen

Entwaffnung der Zuschauer vor dem Stadion

Disarming the spectators before entering the stadium



Grand Monster Slam

men wurde), fand dieses Volk kugelförmiger Amphibien durch eine Hintertür wieder Zugang zum größten Sportereignis GholDs. Man nutzte fortan ihre großen Mäuler im Rahmen eines Qualifikationsspiels, das die einzelnen GRAND-SLAM-Ausscheidungsrunden voneinander trennte. Kurzum – die Zeit war reif für die Neuorganisation der Spiele. Ein festes Regelwerk mußte her, um umschöne Zwischenfälle wie den mit den Faultons zu vermeiden, und so trafen sich die Sportgesandten aller Völker im Jahre 11.218, um dem GRAND MONSTER SLAM seine heute noch gültige Form zu geben.

Das ging natürlich nicht ohne Hader ab. So führte die Erfindung der Dreischritte-Regel (die besagt, daß beim Homerun das Spielfeld mit mindestens drei Schritten zu überqueren ist) dazu, daß das Volk der Riesen für immer die Spiele verließ. Dann waren da die eitlen Pelvāse, offensichtlich Günstlinge des Kaisers, die kategorisch ihre Beteiligung am Geschehen verlangten, was zum berühmten, nach ihnen benannten „Pelvans“ führte; ja, und auch die Beloms meldeten sich wieder zu Wort! Sie hatten derweil den KGB (Kampfbund geschundener Beloms) gegründet und setzten mit viel Elan das „Bom-Punching“ als Bonus-Zwischenspiel durch, das landläufig auch als die „Rache der Beloms“ bekannt wurde. Die gerade hinzugekommenen Pelvāse kommentierten diese Spielerweiterung lediglich mit der abfälligen Bemerkung „Zwergenaufstand“, was Ihnen neben dem Zorn der Boms auch die Feindschaft der Zwerge eintrug (die heute den Ruf genießen, es beim GRAND MONSTER SLAM auf besonders viele „Pelvāse“ anzulegen). Schließlich verabschiedete das Organisationskomitee jedoch die endgültige Fassung der Regeln, und damit hatte der GRAND MONSTER SLAM endlich seine bis heute gültige Form angenommen.

DIE SPIELE HEUTE

Im Jahr 12.847 präsentierte sich der GRAND MONSTER SLAM in einem prächtigeren Gewand als je zuvor. Die mit den Spielen verbundenen Festlichkeiten dauern nun schon vier Zyklen, und in den Straßen und



Grand Monster Slam

Gassen von HodH Kaiserwacht herrscht derweil ein reges Treiben mit ununterbrochener Volksfeststimmung. Aus allen bekannten Reichen auf GholD strömen die Wesen herbei, um bei dem sportlichen Spektakel dabeizusein, obwohl das GRAND-SLAM-Stadion lediglich 1348 Sitzplätze hat. Hinter vorgehaltener Klaue erzählt man sich, daß schon Morde verübt wurden, um eine Eintrittskarte zu ergattern – jedenfalls haben die Schwarzmarktpreise astronomische Höhen erreicht. Zum Glück besteht kein Grund zum Murren für diejenigen, die keinen Platz in der Arena finden, denn schließlich können alle ja noch an der Superfete teilnehmen, die die Spiele begleitet. Und dann wurden ja auch noch die GRAND-SLAM-Fernsehrechte an den „Bund kommerzieller Hellseher“ (BKH) verkauft, die ihre Dienste an öffentlichen Orten jedermann anbieten.

Überhaupt ist an diesem Großereignis noch so manches Goldstück zu verdienen. Abgesehen von den Gaststätten und Herbergen, die während der Spiele Hochkonjunktur haben, bieten zum Beispiel viele kleine Handwerksbetriebe „Sportverbände“ an, die sowohl von den SLAM-Teilnehmern, als auch von vielen engagierten Fans zur Ersten Hilfe benötigt werden. Andererseits überschätzen viele Sponsoren den Werbeeffect des GRAND MONSTER SLAM immer wieder; so gelang „Filikilis Handwerkerklaue“ (einer heute unbedeutenden Schmiede mitten im Zwergenreich) trotz aufwendiger Bandenwerbung nicht der internationale Durchbruch, da die meisten Zuschauer des Lesens nicht kundig sind. Der selbstentworfenen Werbespruch „Mit Filikilis Axtelglück, da kannst du jeden Elb zerstück!“ konnte nur von den anwesenden Elben entziffert werden.

Was uns auf die sogenannte „Ogerzei“ bringt, den Wach- und Hilfsdienst, der Ruhe und Ordnung aufrechterhält, wenn sich erboste und/oder angetrunkene Fans aus verschiedenen Völkern miteinander anlegen. Bemerkenswerterweise melden sich die ansonsten nicht sonderlich hilfsbereiten Oger bei jedem anstehenden GRAND-MONSTER SLAM freiwillig zu dieser aufopferungsvollen Tätigkeit – und das ganz ohne Bezahlung. Zu den wichtigsten Aufgaben der Ogerzei zählt übrigens die Entwaffnung der Zuschauer vor dem Betreten des Stadions. Das Organisationskomitee sah sich leider zu dieser Maßnahme gezwungen, nachdem es wiederholt zur Gewaltanwendung gegenüber Schiedsrichtern gekommen war (spektakulärster Fall war die öffentliche Zweiteilung eines Schiedsmannes durch einen Oger, der „aus Versehen“ einem Belom zertreten hatte und deshalb disqualifiziert worden war. (Kommentar eines anwesenden Pelvans: „Sieht jetzt aus wie ein Halbling“). Selbst heute noch mischen sich die Schiedsleute unerkannt unter das Publikum, um etwaigen Verfolgungen zu entgehen. Schließlich hat selbst die Ogerzei noch immer ernste Schwierigkeiten dabei, die Disziplin der Zuschauer zu gewährleisten. Nach

Grand Monster Slam

wie vor werden als Zeichen des Mißfallens manchmal Angehörige der „kleinen“ Völker auf den Spielgrund geschleudert (vorzugsweise Kobolde und Pelvāse).

Doch trotz all dieser Widrigkeiten ist und bleibt der GRAND MONSTER SLAM ein großes Fest der Freundschaft und Völkerverständigung; oder wie Dorin Eisenhand, der vorsitzende Zwerg des Organisationskomitees, anlässlich der Eröffnung des gegenwärtig stattfindenden GRAND SLAMS ausrief: „Dreinhauen ist alles!“.



Grand Monster Slam

Entwickleranmerkungen

Rolf Lakämper, Entwicklungsleiter:

Volker Marohn, PC-Programmierung:

Als ich die Grundidee zu GMS hatte, um diese Hartwig erzählte, konnte ich nicht ahnen, was ich mir damit eingehandelt hatte: Tag für Tag bewies Hartwig seinen guten Kontakt zur Fantasywelt durch neue Monster, die sich bei ihm als Teilnehmer vorgestellt hatten! Wir suchten die Fähigsten aus, dann begann meine Arbeit als Programmierer: Orks, Halblinge, Zwerge, Elfen sollten friedlich nebeneinander in den Rechner gebracht werden, wobei die Beloms mit Vorliebe kleinste Programmierfehler ausnutzten, und nicht nur über das Spielfeld, sondern auch durch den gesamten Speicher fliegen wollten!

Besonders interessant war es, den Monstern Charakter und Spielverständnis zu verleihen: Da gibt es den unbeherrschten und faulen aber schußgewaltigen Oger Brunf, taktisch versiert spielt Gnarl, Stig „Firy“ Grunf ist der Haudegen. Tatsächlich wird das Gegner-Programm über einige Parameter gelenkt, z.B. Schußstärke, Verschlagenheit, Beobachtungsgabe, Ausdauer usw.; so hat jede Figur ihre speziellen Stärken und Schwächen, und mit etwas Erfahrung und Beobachtung hat der Zwerg eine echte Chance! Sollte es übrigens aus ihrem Rechner tropfen: Das macht Zsch'lnk, der badet während der Pausen.

Als wir uns überlegten, wie wir wohl den Gegnern im GRAND MONSTER SLAM zu ihren eigenen Persönlichkeiten verhelfen sollten, kamen wir schnell überein, daß ein einfacher Zufallszahlenalgorithmus oder eine Steuerung über Tabellen nicht in Frage kam. Wir mußten den Monstern wirklich in gewissem Maße künstliche Intelligenz verleihen! Ich schlug den Hershenberg-Algorithmus vor, ein Regelkreis-Modell, das vorhersehbare, aber nicht stereotype Reaktionen hervorruft.

Jeder Gegner ist durch einen Satz von Reaktionsparametern beschrieben, der seine körperlichen und geistigen Eigenschaften beschreibt.

Wir begannen mit einem Satz von Parametern, der für alle Gegner gleich war. Dann begann die erschreckende Persönlichkeitsentwicklung. Schon bald reagierte Drunfluk ganz anders als Stig „Firy“ Grunf, dieser wieder anders als Hiro-Sha, und alle zusammen nicht so, wie sie sollten! Aus der damaligen Zeit stammt der Spruch: Wenn Computer nicht tun, was sie sollen, handelt es sich

- a) um einen Stromausfall,
- b) um einen Virus, oder
- c) um den Hershenberg-Algorithmus.

Schließlich gelang es uns doch, der anarchischen Persönlichkeitsentwicklung unserer Monster soweit Einhalt zu gebieten, daß wir sie überreden konnten, freiwillig am GRAND MONSTER SLAM teilzunehmen.

Aber immer noch hat jeder der Gegner seinen unverwechselbaren Charakter mit ganz eigenen Stärken und Schwächen. Keiner der Gegner ist unschlagbar! Lesen Sie die Texte auf der Vorstellungsscreen und beobachten Sie das Verhalten der Gegner während des Spieles. Auch wenn Sie nicht zu den reaktionsschnellen Joystickartisten gehören, haben Sie gute Chancen, wenn Sie auf die Schwächen Ihres Gegners eingehen. Umgekehrt stellt sich der Gegner garantiert auf Ihre Schwächen ein. Also, machen Sie dem Zwerg keine Schande! Und wenn Ihnen irgendetwas am Verhalten Ihres Gegners unerklärbar sein sollte ... fragen Sie Professor Hershenberg!



Coming soon from Golden Goblins:
Coming soon from Golden Goblins:

Circus Attractions



Experience the thrills and danger of five of the worlds best circus acts. With detailed graphics and unusual perspectives you'll really feel the excitement and the stage-fright. Take

tightrope-walking, for example: you see yourself, twenty Meters above the ground, no safety-net, just a long, thin rope. One false step and your popularity might have a sudden drop! Or knife-throwing, where one wrong move might have you searching for a new partner! But there also is fun with the clowns, a test of skill in juggling and sky-high action on the trampoline. All events can be played alone or with two players acting as a team; you depend on each other to finish your tasks in time and good health.

Circus Attractions, the second sensational game from Golden Goblins.

Coming soon for Amiga, Atari ST, C 64 and MS-DOS-PCs.



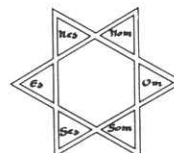
Grand Monster Slam

Ghold – die Sechsonnenwelt

Irgendwo im Universum, jenseits von Raum und Zeit, jenseits auch unseres Begriffsvermögens, existiert die Welt Ghold, auf der an jedem Morgen der sechstägigen Woche die Sonne in einer anderen Himmelsrichtung aufgeht. Eine Vielzahl von unterschiedlichsten Lebewesen bevölkern die Länder und Meere ihrer Heimat, in der „Technologie“ ein Fremdwort ist, Magie jedoch tatsächlich funktioniert. Die Tausende von Jahren zählende Geschichte dieser Fantasywelt ist erfüllt vom Aufstieg und Untergang mächtiger Reiche und von gewaltigen Kriegen, in denen Gut und Böse einander befehden; aber auch von Zeiten tiefen Friedens und Verständnisses füreinander, die die erstaunlichsten Früchte kultureller Errungenschaften hervorbrachten.

Eine dieser Errungenschaften ist der GRAND SLAM, der vielleicht den besten Weg vom Krieg zum Frieden weist: Begonnen hat dieses größte sportliche Ereignis des Südkontinents als Krieg zwischen Goblins und Menschen – und nun feiern alle Völker gemeinsam dieses Fest der Völkerverständigung. Aus allen Ecken des Kontinents kommen die verschiedensten Wesen alle 5 Jahre in die große Hauptstadt des Kaiserreiches der Menschen, um der Veranstaltung beizuwohnen. Man hörte sogar Gerüchte, daß die Kunde vom GRAND SLAM auch zu den nördlichen Kontinenten gedrungen sei, und so erwartet man hoffnungsvoll den Tag, an dem ein Schiff aus den unbekannten Landen im Hafen von HodT KaiserwachT vor Anker geht, das neue Spieler für das große Spiel mit sich führt.

In diesem Jahr jedoch richten sich alle Augen auf das Volks der Zwerge, das zum ersten Mal am GRAND SLAM teilnimmt. Man achtet und fürchtet dieses zähe Volks aus den Bergen im Westen, und wie man hört, soll der Champion der Zwerge ein legendärer Held sein, und selbst der König dieser stolzen Clans nimmt als Zuschauer teil. Wird in diesem Jahr tatsächlich ein Neuling in die Elite der Grand Slammer aufsteigen – oder sogar den Titel selbst erringen?!



Ladeanweisungen Loading Instructions

Amiga

Computer aus- und dann wieder einschalten (möglichen Virus entfernen!). Wenn die Workbench verlangt wird, Diskette 1/2 in Laufwerk df0 einlegen. Das Programm startet automatisch. Im weiteren Verlauf wird Diskette 2/2 vom Programm angefordert. Diese ist dann gegen Diskette 1/2 auszutauschen.

Diskette 2/2 darf nicht schreibgeschützt sein, sofern Sie Ihren Highscore abspeichern wollen.

Turn your computer off and on (get rid of any viruses!). When the "workbench" screen appears, insert disk 1/2 into disk drive df0. The program will start automatically. You will be told by the program when you should exchange disks.

If you wish to save your highscore, disk 2/2 should not be write-protected.

PC

Bitte geben Sie von der DOS-Ebene aus **readme (ENTER)** ein, um die vollständige Ladeanweisung zu erhalten.

Start your computer with your current version of DOS. When you are at the command prompt, type **readme (ENTER)** to get full loading instructions.

C 64 Diskette / Disk

Legen Sie die Diskette ein, geben Sie **LOAD":*",8,1** ein und drücken Sie danach **RETURN**. Das Programm startet nun automatisch.

Insert the disk into the disk drive and type **LOAD":*",8,1** and press **RETURN**. The program will start automatically.

C 64 Kasette / Cassette

Legen Sie die Kasette mit der Seite 1 ein und spulen Sie das Band vollständig zurück. Betätigen Sie die Tasten **SHIFT** und **RUN-STOP** gleichzeitig. Danach drücken Sie die **PLAY-Taste** des Datenrecorders. Das Programm startet automatisch.

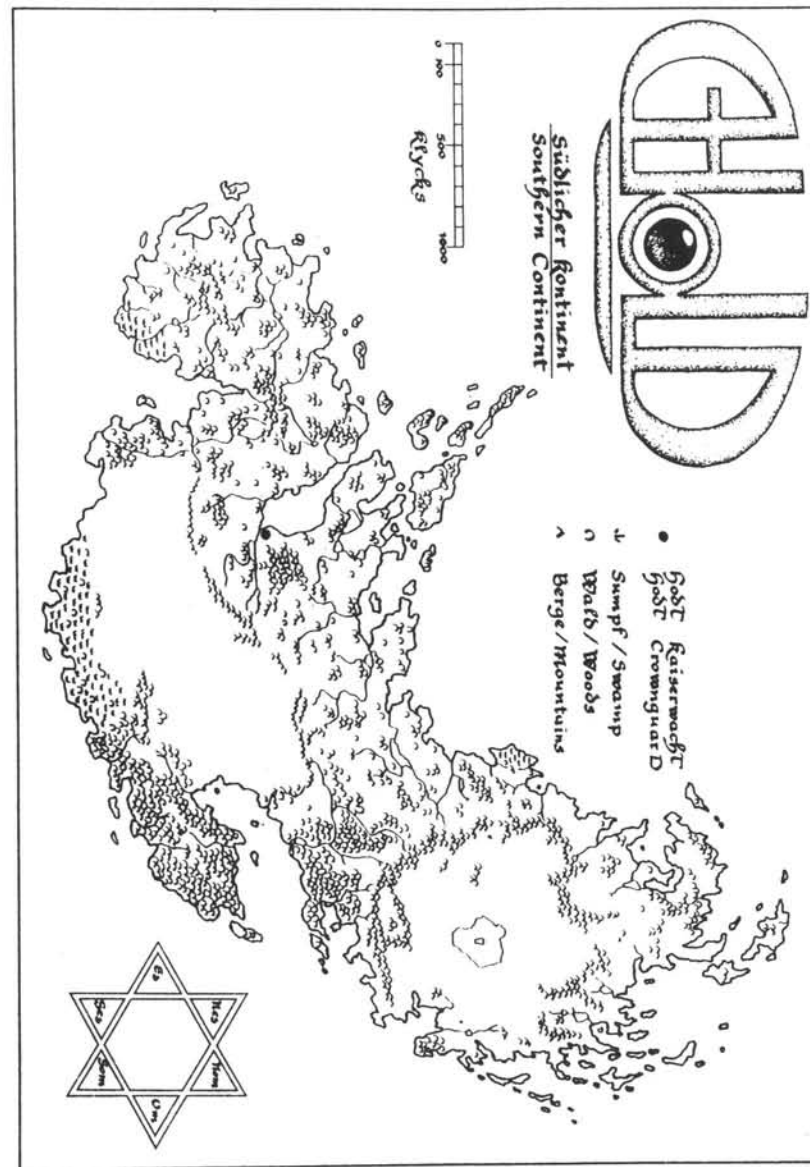
Insert the cassette on side 1 and rewind the tape to the beginning. Press the **SHIFT** and **RUN-STOP** keys simultaneously. Then press **PLAY** on your tape recorder. The program starts automatically.

Atari ST

Diskette 1 in Laufwerk A: einlegen und den RESET-Knopf drücken. Das Programm startet automatisch.

Ansonsten gilt die Ladeanweisung für den Amiga.

Insert disk 1 into disk drive A: and press RESET. The program will start automatically. For more information read the Amiga loading instructions.

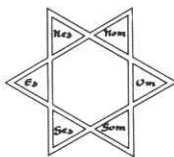


Ghold – The World of Six Suns

Somewhere in the universe, beyond time and space and also beyond the limits of our understanding, the world of Ghold exists. There, every morning the sun rises in another direction, following the rhythm of a six-day-week. A great variety of beings populate the lands and seas of their homeworld, in which „technology“ is not a known term, whereas however, magic does work. The history of Ghold spans several thousands of years, full of the rise and decline of mighty empires, full of great wars of Good and Bad fighting each other, but we have to also mention the times of peace and understanding, encompassing the most amazing cultural achievements.

One of these achievements is the Grand Slam, which presents perhaps the best way from war to peace. This biggest sporting event of the southern continent had begun as a war between goblins and men – and today, all peoples of the world celebrate this festival of mutual understanding. From all corners of the continent, the most strange creatures comes into the big capital of the Empire of Men every 5 years in order to participate in the games. Rumour is that notice of the Grand Slam has even reached the northern continents, and so, everybody hopefully expects the day when a ship out of unknown countries anchors in the harbour of HodT Crownward, bringing new players for the grand Games.

This year, everybody's attention is attracted by the dwarves, who participate in the Games for the first time. All people respect and fear these tough little guys out of the western mountains. One can hear rumours of the champion of the dwarven as being a legendary hero, and also the king of all the proud dwarves clans is expected as a visitor to the Games. The big question is: Will a newcomer rise up into the top class of Grand Slammers – or even achieve the title?



Rules of Play

Since the reformation of game rules in the year 11216, the famous Grand-Slam-Tournament has consisted of three leagues. The first match is an elimination contest with 8 players, who fight each other in pairs. The pairs of opponents, and the winners of this contest form the pairs of the second fight. Logically, only 2 players are left at the end of the second game. These two will then fight in the final in order to decide who is the winner of the first league.

The winners of every fight have to participate in an intermediate game after each game. This intermediate game is called the „Revenge of the Beloms“. As everybody knows, the FUMB has pushed through this game part with great vigour.

The winner of the whole league must also pass a qualification, an event which is called „The Remarkable Six Faultons“. Anybody who fails in this qualification (which demands great dexterity) cannot go up into the next group of competitors.

The participants of the second league are veterans with considerable experience in the Games; they don't even need to pass the first league (indeed only beginners, like your dwarf, compete in the first match – or fighters who have been disqualified in the last Games). After the winner of the first elimination contest has joined them, the second group also

consists of 8 Players, and again there is an elimination contest in order to find out the next league winner. The pitch is now separated by a waist-high wall, thus making the game more difficult. This is especially so with the Homerun, because now you have to move up to the middle of the baseline in order to start the run (because of the gap in the barrier).

After an additional (and more difficult) „Remarkable-Six-Faultons“-event, the winner of the second league joins the final round, there meeting only 3 players – the winners of the last 3 GRAND SLAM-tournaments. He has to beat them one after the other in order to finally obtain himself the yellow jerkin and the golden medal. . . ; but watch out, because all three opponents have magical powers which they use variably.

The whole event is accompanied by a bonus-point-scoring-system which has proven itself very helpful in evaluating the performance of individual players, and the betting business does take profit from it.

1. The Main Game:

First to appear on the screen are the pairs of the first matchgame, formed by lots, one atop of the other. The gamer's character – the dwarf – appears in the top left corner. Continue by pressing fire.

Grand Monster Slam

Now the dwarf's next opponent is presented in detail (giving name, race, profession, game skills, character, and last, but not least important, the sponsor!). Continue by pressing fire.

Now the main game begins! The dwarf is placed in the foreground, and each of his opponents plays in the background. Six beloms squat at each baseline. It is the player's task to kick his own beloms across the pitch to the opponent. If you have successfully kicked all your own beloms off your baseline, you can start to make your „homerun“, which means running across the pitch to the opponent's baseline. If you reach that, you are the winner! While kicking beloms, the most important things are to avoid the opponent's beloms and to hit the opponent with your own beloms as often as possible. In case of a player being hit, he remains lying on the ground for a certain amount of time. This amount of time increases in the course of being hit several times. This is then the other player's best chance to kick as many beloms as possible to the other side and to pour out a stream of vituperations on the opponent's fans!

Which leads us to the so-called „Pelvans“, the penalty in the GRAND MONSTER SLAM. Pelvans are



Joystick left / right: Move along the baseline.



Pressing fire and keeping it pressed: Collect strength for a belom-shot. the longer the dwarf keeps the fire button pressed the higher and further he will shoot.

given if you have kicked a belom into the audience, either accidentally or deliberately. Particularly opposing fans who are very much irritated about your vituperations tend to kick a belom „into the blue“. If then a pelvans is given (look at the roaring dragon on the left sideline), the pelvans-creature sinks down a rope to the pitch and places itself on the pelvans-point („P“) of the executing player. This player may now choose how to kick the pelvans to the other side: straight forward, angled to the right, or angled to the left. At the moment of shooting, the other player must already have made his mind up in which direction he is going to run himself in order to catch the pelvans at his baseline. (This is merely a game of chance. The player being shot at with the pelvans may choose the direction in which to run by moving his joystick before the moment when the pelvans is kicked off by the opponent. If you suppose that the pelvans will come directly towards you, of course you won't run off to either side, but rather remain in your position!)

Scoring: Every single game is worth a certain number of points, which the winner will receive. Additionally, he will obtain a time bonus when having finished the game especially quickly.

Grand Monster Slam



Move joystick forward to the left or right while keeping fire button pressed: Determine direction of shot. The longer you keep the joystick in the chosen direction, the greater the side-angle will become.



Let go fire button: Shoot.



Joystick forward, angled left/right: Special shot. When you determine the angle of shooting without simultaneously collecting strength, and then kick off the belom, you will make a low shot across the barrier.



Joystick down and press fire: Irritate opposing fans!



Pelvans:

Joystick up / up left / up right and press fire: Determine direction and kick of the pelvans.



Joystick left / in the middle / right: Determine direction in which to run when wanting to catch a pelvans. Possible only before the opponent has kicked off the pelvans.



Homerun:

Joystick up and press fire: Start on the homerun.

After every main game, the pairs of this fight as shown at the start will appear once again. The losers of the game are now covered by the so-called „loser curtain“ (by the pelvans also called the „robe of silence“).

2. The Revenge of the Beloms:

After every main game which the dwarf has won he has to compete in an intermediate game, giving him the chance to increase his score (but he may also lose points!). Basically, the aim of the intermediate game is to keep off the beloms (still in bad

temper from the main game) by use of a so-called „shove-off pole“ (a pole with wooden pushers at both ends). The beloms will then try to reach the dwarf from eight directions, in order to knock him over by a precisely-aimed tickling-attack. The dwarf tries to prevent them from doing so by pushing them away with the shove-off pole (so-called „push off“). Of course, the dwarf is not allowed to win this game (a condition demanded by the beloms). A short notice in addition: Try to shove-off all oncoming beloms

Grand Monster Slam

(recognizable by their trail of dust, kicked up by their about 200 feet) in an active way, rather than only blocking the way with a pole-end. Shove-off beloms fly from the pitch and need more time to reach their starting point again.

Scoring: The display on the right side of the screen shows how many

CONTROL:



Joystick left/ middle / right: Aim shove-off pole.



Joystick in all six other directions: Push with the shove-off pole.

This way you can cover only six of the eight directions from which the beloms will attack you. So, from



Joystick left / right and press fire: Move into another basic position.

3. The Remarkable Six Faultons:

After every league you have to pass the qualification of the 6 faultons, who in their spare time form a successful singers' sextette, in order to go up to the next match. The dwarf's task is easy to grasp: By means of a well-aimed kick, he has to deliver a belom into the open mouth of a faulton. Don't be too afraid of this! The beloms have been expressively instructed that they will be spat out again by the faultons after the qualification game! In order to go up to the second league, you have to successfully „feed“ 2 faultons; for the

beloms you must shoot away in the current intermediate game, before you go to the ground. In case you don't manage to shove off enough beloms, you'll lose points from your current score. In case you push off a lot more beloms, your score is increased.

time to time, change your basic position in order to cover all eight directions in the long run.

third league you will need four hits. If you don't pass this qualification, you will need four hits. If you don't pass this qualification, you have to repeat the previous match, much to the enjoyment of the competitors; in addition, you lose all your points collected during the last match. (This is also a result of a reformation of the rules. Until then, the goblins had lost every qualification, in order to collect more and more points by repeating the same league over and over again. Certainly this was an expression of their professional attitude, because the GRAND SLAM is the

Grand Monster Slam

goblins' national sport.

Scoring: Every belom delivered into a faulton's greedy mouth provides you with points. In case you don't

pass the qualification, you will lose all points acquired during the qualification and during the previous match.

CONTROL:



Keep fire button pressed: Determine strength of shot.



Let go fire button: Shoot.

The dwarf is moved from one kick-off-point to the other automatically.

PC-users, attention please: F1 key = „master-key“

Keyboard-control:

ESC: Stop game

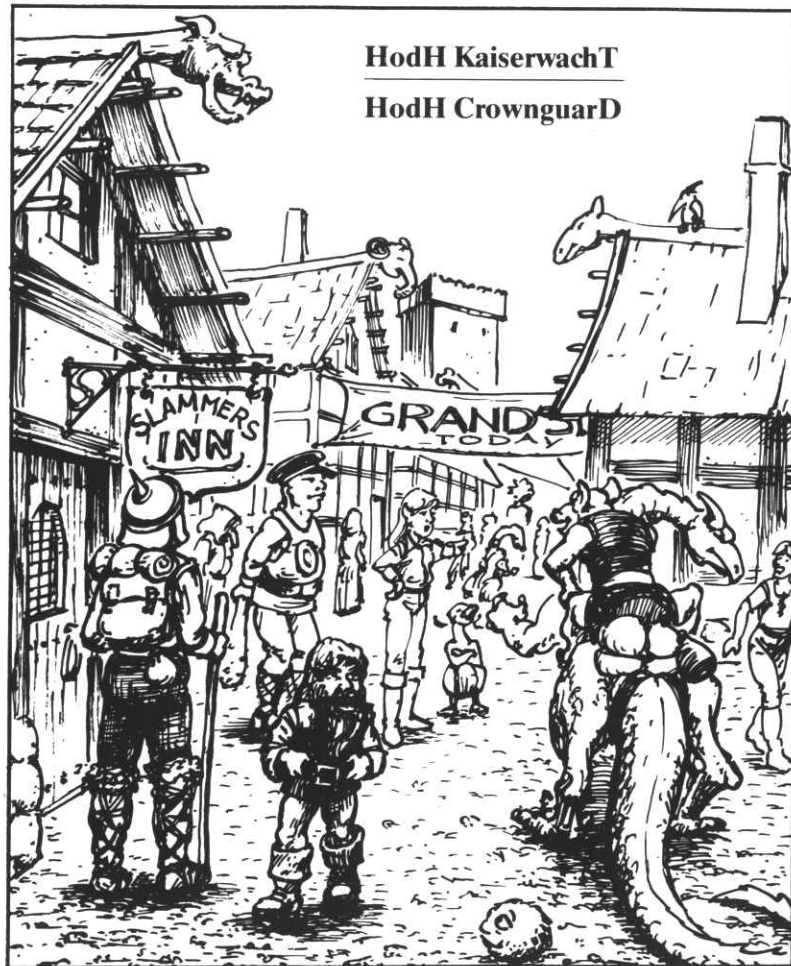
P: Pause

Cursor: Control

Space: Fire button

HodH KaiserwachT

HodH Crown guarD



The Grand Monster Slam

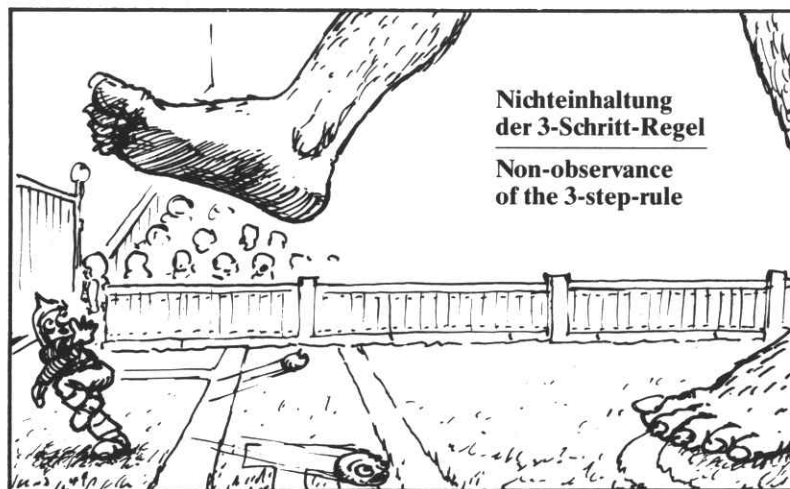
Once upon a time on a beautiful Nes (a monday according to earth standards) in the year 10365 the goblins packed their bags in order to wage war against men. They hadn't at this time the slightest idea that they would find their place in history as the founders of „sport“ on the world of GhoID. No, our little friends with their pointed ears had no idea of this, when they formed their forces of no less than 7000 soldiers, in actual fact, they didn't have much idea about anything at all. The extent of their ignorance became fully evident two months later after they had tried to conquer the first outpost of mankind – a desert fortress, an incident later known as „the Great Embarrassment“. In order to understand properly what happened then, we should mention that goblins are quite skillful in manufacturing mechanical devices, which, combined with some surprising magical powers, makes them rather gifted as engineers and technicians. Accordingly, the main force of their military was a number of monstrous war machines, mainly catapults, which were drawn – by groaning and swearing pullers – through forests and swamps, and over hills and mountains, until finally, the desert of OhgruhN was reached, sundering the realms of men and goblins.

Quickly the big catapults (which unfortunately tended to produce their little defects now and then) were switched to desert operation. the magazines of the repeating catapults were filled with stones. Then the goblins marched on, ready to overcome this last obstacle on their journey. After some days, the abovementioned desert fortress drew in sight. The goblin hordes set up their artillery, and then, shouting their terrible war cry „Bash, beat, duff them in!“, they let got a veritable hailstorm of boulders against the walls of the surprised fortress. For five minutes, rubble darkened the sky; then all was totally calm – in the fortress, where people were recovering from the shock (luckily, nobody had been hurt), and in the goblin ranks, because they had no more rocks.

Finally, a low giggling noise, then loud laughter resounded from the ramparts of the fortress, when the inhabitants realised the mistake the goblins had made. A normal desert is made of sand – and of nothing else. Despite this, the goblins tried angrily to maintain the siege. When the first experiments with

Grand Monster Slam

sand failed to show the desired effect, the marksmen filled their machines with crates, pitchers, spare wheels and such like, even draft animals and slaves didn't get around being used in this way, but it didn't help. The goblins' main weapon had become useless. Eventually the commander in chief saw no other solution than to go directly against the fortress, but doing this, his brave army experienced their next fiasco. From the ramparts of the fortress, they were attacked with the very same stones which the goblins themselves had used up some hours ago. Doubtless an amazingly clever idea, produced by the chief of



the fortress, one named Ree Sycling. And indeed, no goblin reached the high battlements. Covered with bruises of every kind and look, the brave goblin warriors withdrew, but not without taking their stones with them, which they had just received back so very unexpectedly, and then . . .

Grand Monster Slam

Three years later. The great desert war between men and goblins neared its end. Exhaustion had spread itself through the ranks of both sides. Wherever one looked, one could recognize hints of weakening of the fighting spirit, yes, even first tender affinities between both sides. For examples: The goblins had provided the men with the catapult technology, in exchange of regular water deliveries from the fortress, thus avoiding an awful lot of running and getting bruises, because the dearly desired shooting stones could now be obtained more easily. The damage on both sides proved small, because at an early stage of the conflict regular breaks between shooting phases had been arranged, meeting the interest of both parties. All in all it could have gone on this way for many a year, but weariness had descended on men and goblins and all the material used by both, and so in the year 10368 a peace was signed with an impressing ceremony. In fact, both sides discovered nice features in the character of the opposing side, and besides they could learn a lot from each other. In remembrance of this historical event in the desert it was agreed to meet each other again every three years in order to exchange some honourable catapult shots as part of a big festival.

The next group to join the party were the halflings. Being very curious as part of their very nature, they soon invited themselves to the regular peace festival, with every intention of participating in the catapult shooting. In order to achieve this, they immediately started a war against goblins and men, threw some symbolic cobble stones, and after five minutes they selflessly asked for peace, for being allowed to the jubilee, and for fare and draught.

It took no longer than the third jubilee festival to see the participation of four more peoples, including elves and imps, a fact which presented the festival board with some veritable problems. At first, four declarations of war arrived at the same time (luckily followed by four capitulations immediately afterwards), and secondly, the catapult shooting of now seven parties against each other lead to an unimaginable confusion. The organizers found an answer to this problem by introducing a slight change in the festivities: From now on big targets were to be shot at, which was less fun, but proved to be of an advantage in avoiding the number of bruises.

Thus, the memory-day of „The Great Embarrassment“ developed step by step into a big festival, consuming several days, a festival of peace and understanding between races. Certainly it would have remained so, if the powers of evil hadn't got wind of it! During a routine-torture of an elf, the orcs learned of the festival, and it is small wonder that a whole bunch of shady riff-raff appeared at the next jubilee. It was their leader, Brank, who stood up for the peoples of the darkness by shouting: „Let's join the party!“ From then on, the festivities were never the same again. According to their nature, the orcs instantly created an

Grand Monster Slam

awful mess, by wheeling their catapult around by 90 degrees in the middle of a competition and opening fire on a neighbouring elven-team. The elven reacted the same way . . . In short, the way of feasting for a little while became very much similar to the early times; after the big chaos, the orcs declared war (thus rather bewildering the organizers), whereas the capitulation – necessary to follow – took its time (5 years).

Finally, the orcs were successfully integrated into the games, which now were held every five years. Together with them, all the other peoples of darkness became participants, because meanwhile the orcs had sent messengers in all six directions, messengers, who in their turn were captured and tortured by other evil races. Finally, there remained nobody on Ghold who didn't learn to know – one or the other way – of the GRAND SLAM. Parallel to this development,



the rules of the games were decisively changed, partly with the intention to reduce conflicts between competing teams: The catapults were abolished, and instead the best representatives of all races threw stones at each other. The competition was organized as an elimination contest. The influence of the evil races is clearly recognizable in the abolition of the targets. Thus, the principal rules of the GRAND MONSTER SLAM were formed, as we know them today, but let's remain at some other important changes first.

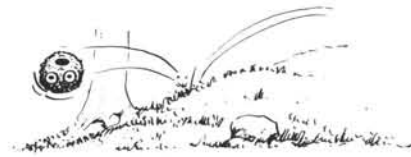
The most significant modification of the game was the introduction of the beloms. This mountain people, nearly unknown till then, one day appeared before the board of organizers

and applied for participation in the games. Well, the honourables of the board looked carefully at these spherical furry beings – with a diameter of roughly 30 cm –, withdrew for discussion and afterwards made a contract with the beloms. On closely looking, this contract was not exactly what the beloms had originally wanted, but on the other hand they were now allowed to participate in the games – or not?

Grand Monster Slam

Beloms, die wohl berühmtesten „Teilnehmer“ am GRAND MONSTER SLAM, pflegen über sich selbst zu sagen, sie seien ein Volk von Nomaden. In der Tat läßt sich eine allgemeine Wanderung der Beloms hinab von den Gipfeln des Randgebirges (welches das Kaiserreich von der Wüste trennt) hinein in die fruchtbaren Niederungen beobachten, die sich im Laufe der Jahrhunderte vollzogen hat und noch immer im Gange zu sein scheint.

Die Wahrheit scheint jedoch eine andere zu sein. Jüngste Forschungen haben zwar bestätigt, daß die Beloms tatsächlich zwischen den Felsen des Hochgebirges beheimatet sind; ihre sogenannten „Völkerwanderungen“ scheinen jedoch eher ein Produkt des Zufalls zu sein als eine geplante Handlung. Bekanntlich besitzen Beloms ja eine eher rundliche Körperform, und schon der gesunde Kreaturenverstand läßt die Vermutung zu, daß Beloms sehr gut . . . nun ja – Berge hinabrollen könnten. In der Tat scheint es gerade in Zeiten der Überbevölkerung eine dermaßen große Drängelei auf den schmalen Graten und Spitzen der Berge zu geben, daß es zu einem regelrechten Massenabrollen kommen kann; ein Ereignis, das bei den Bergbewohnern gefürchtet ist und als „Belomwine“ bezeichnet wird. Es nimmt auch nicht Wunder, daß nur die zähesten Boms ein solches Ereignis überleben, was zu einer natürlichen Auslese führte, von denen die GRAND MONSTER SLAM-Spiele heute zu profitieren scheinen. Natürlich wird jeder Belom, den man heute befragt, diese Zusammenhänge leugnen; übrigens genauso wie die Vermutung, die Beloms würden sich in absehbarer Zeit zu einem Meeresvolk entwickeln. Ab und zu wurden jedoch schon Beloms an den Küsten und Sandstränden des Kaiserreiches gesichtet; und die Behauptung einiger Belomanführer, es würde sich lediglich um Urlauber handeln, entbehrt jeglicher Grundlage.



Probably the most famous „participants“ in the Grand Monster Slam, the beloms, usually say of themselves, that they are a nomad people. Indeed, there is a noticeable migration of beloms from the top of the border mountains (separating the empire from the desert) down to the fertile lowlands. This migration has gone on for several hundred years and doesn't show any signs of stopping.

Unfortunately for the beloms, the truth seems to be different from what the beloms declare. Research has proven that the belom's home land is indeed to be found between the rocks of the high mountains, but their so-called „migration of the peoples“ seems to be a random event, much more than a planned action. As everybody knows, the beloms' bodies are very round things, and every creature's common sense will easily understand that beloms are very much suited for . . . erm, rolling down mountain sides. Especially in times of a high density of belom population these round little fellows crowd on narrow mountain ridges and on the mountain peaks in such a form, that the great jostling leads to a massive „roll-down“, an incident greatly feared by the people in the mountains, who then speak of a „belomfall“. It is small wonder, that only the toughest boms survive a belomfall, their form of the „survival of the fittest“. The Games of the Grand Monster Slam seem to take profit from this. Of course, if you ask any belom about this correlation he will deny it, as well as the theory that the beloms will become a sea folk in a not very far future. Beloms have already been sighted at the sea shores and beaches of the empire, and the statement of some belom-leaders, that these have been beloms on holiday is totally unbelievable.

Grand Monster Slam

Nonetheless, when the next GRAND SLAM was held, the stones were replaced by beloms, and not before then these cosy little balls of wool clearly recognized what they had agreed to – but under the threat of a contract of 50.000 gold coins it was too late to think otherwise. At the same time, further modifications of the rules were put into effect, for example the tournament system, introduced by the warrior-people of the Eagle Mountains. From then on, the GRAND MONSTER SLAM ceased to be a mass-turmoil, carried out in the special arena which had been built for that purpose, but followed the orderly tracks of an elimination contest (much to the displeasure of the peoples of darkness). Anyway, it appeared that no race on GhoLD remained that didn't want to take part in the games, but not all of them could qualify themselves, e.g.; the skeletons proved to be too rickety, the vampires too bloodthirsty, and the zombies too lazy. The revived mummies unfortunately tended to stagger over their own loosely hanging bandages. There was such a crowd of hopeful sportscreatures, that the games moved to the biggest city of GhoLD, HodH Crownward, being the very capital of the Emperor – as the name already suggests. However, if anyone had expected that the games would now run smoothly, he/she/it proved to be very much mistaken. A further change in rules (namely the kicking of the beloms, replacing the former throwing) was followed by a shocking scandal, when before the start of the games an unknown perpetrator filled some unhappy boms (short for „beloms“) with lead. This was rather disadvantageous for the elves, whose Grand Slammer Bernardantilus suffered a multiple fracture of the foot. So the elves boycotted the games for some decades, together with some other races friendly with them, until the perpetrator (a pelvans) had been found and filled with lead in his turn.

Fan



Grand Monster Slam

Of course, this wasn't the only incident worthwhile mentioning. We shouldn't forget to mention also the so-called faultons, who made fun of catching beloms with their mouth and swallowing them, when the beloms came flying by. Despite of the rules not banning such behaviour – or rather because of it –, this custom produced serious consequences: The beloms collectively joined the „Society for Kicked Animals“ (SKA), thus giving this formerly very inconspicuous organisation considerable political weight because of the drastically rising number of members and of course membership fees. So great became the pressure of the SKA on the board of organizers, that the faultons were banned from the games for good, but when the faultons in their turn threatened to found a „Syndicate of Sadistic Players“ (cheered by the evil races with great howling), this people of perfectly spherical amphibians could return to the biggest sporting event of GhoLD through the backdoor. The faulton's big mouths were from then on used for a qualification game separating the individual GRAND-SLAM-elimination-rounds from each other. To cut it short: The games were ready for a new form of organization. Solid rules had to be laid down in order to avoid nasty incidents like that with the faultons, and so, the sports-messengers of all races of GhoLD met in the year 11218 to give the GRAND MONSTER SLAM the form still valid in our day.

This, of course, couldn't be achieved without creating discord. For example, the introduction of the „three-step-rule“ (which means, one has to make at last three steps while crossing the pitch in the homerun) made the giants leave the games forever. Then there were the vain pelvans, obviously favourites of the emperor, which categorically demanded to be allowed participation in the games, which lead to introducing the famous „pelvans“ (named after the race); yes, even the beloms raised their voices once more! In the meantime, they had founded the FUMB (Fighting Union of Maltreated Beloms) and vigorously pushed through the „bom-punching“ as an intermediate bonus round, commonly known also as the „revenge of the beloms“. The newly participating pelvans couldn't help making nasty remarks, and called this extension of the games-procedure a „dwarf-rebellion“, which got them the beloms' wrath and the dwarves' hostility (people nowadays believe that dwarves try to make as many „pelvans“ as possible during a game). Eventually the board of organizers passed the definite version of the rules, therewith giving the GRAND MONSTER SLAM its current form.

THE GAMES NOWADAYS:

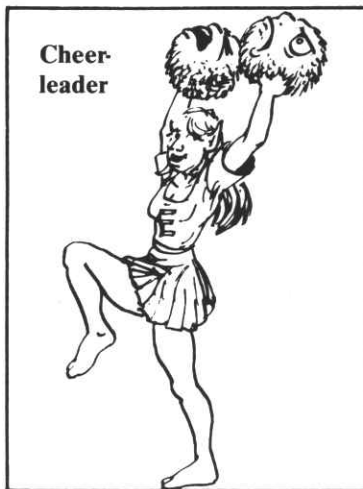
In the year 12847, the GRAND MONSTER SLAM appears to be more splendid than ever. The festivities accompanying the games have gone on for four cycles now, and on the streets and lanes of HodH Crownward merry people

Grand Monster Slam

enjoy themselves continuously, while the games go on. From all parts of known Ghold, creatures flock to the city in order to look at the sporting show, although the GRAND-SLAM-stadium has no more than 1348 seats. Behind their protectively risen claws people whispered that murders have been committed in order to obtain a seat in the bowl – nevertheless, black market prices have risen to an astronomical level. Fortunately for those who don't find a place in the bowl, there is no reason for moaning, because all can participate in the super festival accompanying the games. In addition, the tv-rights have been sold to the „Union of Professional Clairvoyants“ (UPC), who offer their services at all public places.

All in all, this big event still offers one or two extra gold coins of potential profit. Besides the restaurants and inns, whose business runs high during the games, many little crafts shops offer „sport-bandages“, which are needed for first aid not only by the SLAM-players, but also by many dedicated fans. On the other hand, sponsors overvalue the publicrelations-effect of the GRAND MONSTER SLAM every now and again. „Filikili's craft's defile“ (today an unimportant smithy in the middle of the dwarves' realm) for example couldn't manage an international breakthrough, in spite of excessive arena advertisements, because the greatest part of the audience cannot read. Even the selfmade-slogan „With Filikili's happy axe, any elf you may decap“ could only be deciphered by the elves present.

Which brings us to the „ogrice“, the public guards- and help-service, maintaining law and order, when disappointed and / or drunken fans of different races fight each other. Very remarkable indeed, that the ogres, not very helpful under most circumstances, have volunteered for this task – and for no payment at all! One of the ogres' most important jobs is to take all weapons from spectators on entering the stadium. Unfortunately, the board of organizers had been forced to take this

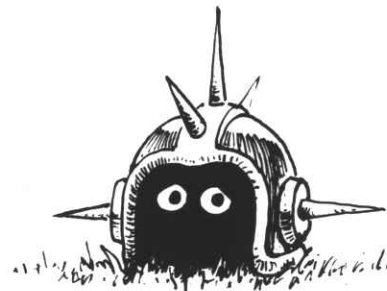


Cheer-
leader

Grand Monster Slam

measure because of repeated acts of violence against referees. The most spectacular case was, when a referee had been pulled into two halves by an ogre before the eyes of the audience. The ogre had been disqualified because of „accidentally“ crushing a belom under his feet. Remark of a palvanish eyewitness: „Looks like a halfling now.“ Until today, many referees are used to inconspicuously vanish in the crowd in order to avoid harassment, because even the ogrice has difficulties in guaranteeing the discipline of the audience. The custom of uttering discontent by throwing smaller creatures (preferably goblins and pelvans) onto the pitch never could be abolished.

Despite of all such adversities, the GRAND MONSTER SLAM remains a big festival of friendship and understanding. To quote Dorin Ironhand, chair-dwarf of the board of organizers on opening the current GRAND SLAM: „Simply duff'em up!“



Designers' Notes

Rolf Lakämper, in charge of the game design:

When I conceived the basic idea of GMS and told Hartwig about it, I had no idea about what I had started: Day after day, Hartwig proved his intimate familiarity with the realms of fantasy by presenting new monsters, who had applied to him for participation in the Games! We selected the best players, and then my work at the program began: Orcs, halflings, dwarves and elves had to be put together peacefully into the computer. The beloms developed a preference to make use of even the slightest faults in the program and to not only fly across the pitch, but also through the whole memory! It was particularly interesting to provide the monsters with characters and an understanding of the play. So, you will find among them the uncontrolled and lazy ogre Brunf, who on the other hand has a mighty kick! A tactically experienced play is the chief feature of Gnarl, whereas Stig „Firy“ Grunf is the old warhorse of the Games. In fact, the opponents-program follows several parameters, like e.g. talent for observation, slyness, power of kick, laziness, resistance and so on. In this way, every character has its own strength and weaknesses, and with just a little experience and observance, the dwarf has a real chance of winning. In case your computer starts dripping water, don't panic, this is because Zsch'luk has its in-between baths!



Volker Marohn,
PC-program-conversion:

When we considered how to provide the player's opponents in THE GRAND MONSTER SLAM with personalities of their own, we quickly agreed that a mere random-figure algorithm or a control along tables wasn't worth it salt. We had to give the monsters up to a certain degree a real artificial intelligence! I suggested the Heshenberg algorithm, a model creating predictable, but not stereotype reactions. Each opponent is classified by a set of reaction-parameters describing his or her physical and mental abilities. We started with a set of parameters equal for all opponents. Then the appalling development of personalities began. Soon, Drunfluk reacted other than Stig „Firy“ Grunf, who again behaved not like Hiro-Sha – but they all together didn't do what they should have done! In those times the saying was devised: If computers won't do what they should do, it is because of
a) a power failure;
b) a virus;
c) the Hershberg-algorithm. Finally, we succeeded in stopping the anarchic development of our monster-personalities and persuaded the creatures to volunteer for the GRAND MONSTER SLAM. Still, every opponent has its own individual character with all their strengths and weaknesses. Not a single one of them is unbeatable! Read the passage on the presentation screen and observe the opponents' reactions during the game. Even though you may not be one of the quickest reacting performers of the joystick, you will anyway have a real good chance when adapting your play to the opponent's weaknesses. On the other hand, the opponent will take advantage from your weaknesses. So, don't disgrace your dwarf! And if anything in the opponents' behaviour should confuse you... simply ask Professor Hershberg!

Designers' Notes

Hartwig Nieder-Gassel,
graphics and design:

The GRAND MONSTER SLAM is the first product to be published under the label GOLDEN GOBLINS. I have sound experience in fantasy illustration, based on my activities in the German role-playing-scene, but the fact something as „untechnological“ as fantasy is easily adaptable to the technical world of computers, I had to discover by myself. If you dig into the very nature of fantasy you will certainly find out that a lot of work and love of detail has to be invested in the background of any fantasy-action-plot. If not, the Grand-Slam-players will only appear as curious looking characters who participate in a strange sport because of unknown reasons. On the other hand, if you tell the gamers that the best fighters of all races of this fantasy world meet regularly, because some thousand years ago the goblins fought a war because of which they are still being laughed at today, the whole event becomes a sound thing, and the gamer will then be a participant rather than a mere spectator wielding a joystick. So, after Rolf had developed the basic game idea as well as the game components, it was my job – and it proved to be a rewarding one – to work out the complete game background, besides creating the screen graphics. This background is now presented to you in this booklet. I took the background from a role-playing-campaign I had written some years ago together with a friend of mine. We had created the fantasy world of Ghold and called it to life by role-playing (based on the D&D-system – for anyone who is interested in it). This proved to present enough colourful background material for the GRAND-MONSTER SLAM.

Players who are familiar with this form of gaming will find that the creatures populating the GRAND MONSTER SLAM are also familiar to them, well, most of them. Pelvans for example and beloms have been thought out by Rolf and really should be marked with an ®. Thus, the GRAND MONSTER SLAM became a big fun for all of us, and if the GOLDEN GOBLINS some day create another fantasy-style game, it certainly will be located on the world of Ghold as well, presenting a good chance of meeting familiar faces again.

